



¿QUÉ SIGNIFICA MORIR EN 2025? ADOLESCENCIAS Y SUICIDIOS POR APUESTAS EN LÍNEA EN LA ERA DIGITAL

O QUE SIGNIFICA MORRER EM 2025? ADOLESCENTES E SUICÍDIOS DEVIDO A JOGOS DE APOSTAS ONLINE NA ERA DIGITAL

WHAT DOES IT MEAN TO DIE IN 2025? ADOLESCENTS AND SUICIDES DUE TO ONLINE GAMBLING IN THE DIGITAL AGE

LICENÇA CC BY:

Artigo distribuído sob os termos Creative Commons, permite uso e distribuição irrestrita em qualquer meio desde que o autor credite a fonte original.



Ana Bloj

Universidad Nacional de Rosario (UNR)

Artigo recebido em: 04/11/2025

Aprovado em: 24/11/2025

Resumen: Este trabajo aborda el problema de las nuevas formas de relacionarse con la vida y la muerte en niños y adolescentes, surgidas en la era digital. En particular, analiza el problema del suicidio en esta población, causado por el juego online. Para ello, es necesario reconfigurar la manera en que se constituyen el aparato y la economía psíquica en la actualidad, ante la abrumadora presencia de los juegos online y la escasa regulación legal y supervisión por parte de los adultos.

Palabras clave: Adolescentes. Niño-as. Apuestas en línea. Muerte-suicidio.

Resumo: O trabalho discute o problema dos novos modos de relação com a vida e a morte em crianças e adolescentes, que emergem na era digital. Em particular, é discutido o problema da morte por suicídios nesse público, que é ocasionada pelas apostas online. Para tanto, é necessário reconfigurar o modo em que o aparato e a economia psíquica se constituem no tempo presente, diante da avassaladora presença dos jogos online e da escassa regulação legal e do acompanhamento por parte de adultos.

Palavras-chave: Adolescentes. Crianças. Jogos de apostas online. Morte-Suicídio.

Abstract: This paper discusses the problem of new ways of relating to life and death in children and adolescents, which emerge in the digital age. It discusses the problem of suicide in this population, caused by online gambling. To this end, it is necessary to reconfigure the way in which the psychic apparatus and economy are constituted in the present time, facing the overwhelming presence of online games and the scarce legal regulation and supervision by adults.

Keywords: Adolescents. Children. Online gambling. Death-Suicide.



INTRODUCCIÓN

La digitalización de la vida nos obliga a reinterrogarnos acerca de las leyes ligadas a la defensa de derechos de niñas, niños y adolescentes y a las representaciones de infancias y adolescencias que tenemos, en el punto en el que ya no estamos frente a las otrora propias de la modernidad, las del siglo del niño, en las que se gestaron las políticas para la niñez a las que apelamos hoy. Nos encontramos en cambio, con infancias y adolescencias diferentes, virtualizadas, que viven en un entramado que sostiene -como una banda de Moebius- una continuidad entre el día y la noche, el adentro y el afuera de un mundo relativamente nuevo, que tiene sus leyes algorítmicas y que no se sitúan de ninguna manera en las de la vida material, leyes que fueron pensadas para una vida que ya no existe como tal sino que se ve absolutamente atravesada por el universo virtual. El *quid* de la cuestión es que ya no se trata de *dos mundos*: el real y el virtual; es uno en el que se entrecruzan ambas dimensiones: se trata de una vida híbrida. Las pantallas atraviesan la vida cotidiana de las personas adolescentes y regulan sus sentires, acciones y representaciones. Su modo de ver la vida y la muerte, sus socializaciones e intercambios de toda naturaleza.

Vamos a adentrarnos en un tema específico que vengo trabajando, que se emparenta con el del suicidio adolescente.

Me refiero al tema de las llamadas ludopatías o adicciones al juego en entornos digitales, que prefiero llamar *apuestas en línea sin jugar realizadas por niña-os y adolescentes*. Es sin dudas un problema complejo y muy serio de reciente aparición en la vida social actual. Para analizarlo es necesario desglosarlo en diferentes aristas.

PROBLEMATIZACIONES

Nos encontramos frente a una situación absolutamente inédita. Estamos recién pensando algunas hipótesis e intentamos estrategias de intervención que resultan más o menos fructíferas. Hay muy poco escrito o trabajado sobre el tema, pero afortunadamente desde el nivel político en nuestro país (Argentina), y en muchos otros, se viene debatiendo al respecto y en materia legislativa tenemos en nuestra Provincia de Santa Fe algunos proyectos en danza que intentan abordar la problemática.

Sabemos también que en agosto de 2024 se dieron los dos primeros suicidios adolescentes que sepamos a nivel nacional en la Provincia de Buenos Aires y que este nuevo fenómeno comienza a emparentarse con los intentos de suicidio, las experiencias de vacío, y todo aquello que se vincula con el lugar, la representación y significación de la muerte en la *vida en línea*. Su ejemplo más directo es el de las muertes ¿suicidios? por asfixia, incluso de niños y niñas, en función de desafíos propuestos en sitios como *TikTok*.

Los estudios de UNICEF respecto a esta problemática en nuestro país arrojaron en 2024 los siguientes datos: En Argentina, el suicidio es la segunda causa de mortalidad entre adolescentes de 10 a 19 años. Una de cada 3 muertes de adolescentes por causas externas son suicidios¹. Podemos cruzar el dato de la tasa de suicidios con el de juegos de apuestas en línea. El 95% de las y los adolescentes conoce alguna App o página de apuestas online. 8 de cada 10 adolescentes accedieron a apostar online en el último año. 1 de cada 2 apuestan principalmente para ganar plata (muchos lo

1 Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019): *El suicidio en la adolescencia. Situación en la Argentina*. Buenos Aires, Argentina: UNICEF.





llegan a nombrar como un trabajo). 4 de cada 10 expresan que nunca se ha conversado en su familia sobre los riesgos de apostar online. 7 de cada 10 cree que apostar puede resultar difícil de dejar. El 94% cree que deberían tomar medidas para regular los sitios de apuestas online².

Aunque no puede ser encadenado de forma directa, nos informan quienes sostienen sus prácticas en el territorio y/o realizan estudios epidemiológicos que, en los últimos meses, algunos de los casos que figuran como suicidios adolescentes esconden en realidad situaciones en las que los mismos (varones en su mayoría) entran en deudas económicas con grandes o pequeños grupos mafiosos y al no poder cumplir con ellas son arrastrados al suicidio. Decimos *son arrastrados* porque muchos de ellos se ven rápidamente envueltos en coyunturas que llamaremos *encerronas trágicas* (Ulloa, 2005) en las que no encuentran otra vía de escape a la situación que el suicidio.

Por razones de espacio sólo vamos a enunciar algunos aspectos generales de la problemática y luego nos detendremos en dos aspectos centrales para el tema que nos convoca:

- Así como decimos que no todo consumo de sustancias es problemático, también decimos que ningún consumo es inocuo y que siempre estará desaconsejado. Lo mismo afirmaremos provisoriamente para pensar el juego por dinero de adolescentes en línea. No todo juego en línea por dinero debe ser ubicado como ludopatía.

- Se trata de un fenómeno muy actual, que debe ser ubicado en relación al profundo avance que tuvo el uso del internet sin límites durante la pandemia. Entonces diremos que frente al uso de tecnologías encontramos una serie de posibilidades. No se trata de demonizarlas, pero cabe registrar que nos encontramos con una serie de riesgos que no se pueden minimizar ni naturalizar.

- No estaremos hablando del único modo de consumo problemático en redes que podemos abordar, solo estamos hablando del más nuevo y desconcertante.

- Nos detenemos a hablar de la adicción al juego en entornos digitales, pero sabemos que existen muchos otros riesgos ligados a las tecnologías como el de los juegos de asfixia, el hecho de subir en línea juegos sexuales, también escatológicos eminentemente perversos, el *grooming*, la obsesión por subir la imagen perfecta de sí mismos, la construcción de una imagen ideal ciertamente distante de la real, la creencia en afirmaciones que se contradicen con la realidad de un modo evidente, la promoción de una fuerte oleada de consumo (compras *online*) compulsivo y algunas otras.

- Podemos ubicar en algunos de quienes juegan en línea por dinero un síndrome de abstinencia, en el que las y los adolescentes quedan ubicados como rehenes de ese modo de jugar.

- Preguntamos a padres de adolescentes si regulan y sostienen permisos y prohibiciones para las salidas por la diversión de sus hijos y responden rápidamente que sí, pero cuando les preguntamos por las salidas de sus hijos en línea mayoritariamente reconocen que no saben en qué sitios se encuentran sus hijos.

² Los datos surgen de una encuesta realizada a través de U-Report por Unicef Argentina y la organización Bienestar Digital, hecha a 600 adolescentes y jóvenes, entre el 27 de junio y el 5 de agosto de 2024. De los entrevistados, el 58% eran mujeres. El 66% tenía entre 18 y 24 años, y el resto, entre 13 a 18.

U-Report es un programa diseñado para empoderar a adolescentes y jóvenes y motivarlos a compartir su visión sobre los problemas que les importan en sus comunidades y países



- Jugamos con la acepción *padres bloqueados* en un doble sentido: por un lado, son bloqueados por sus hijos para el acceso a sus cuentas y celulares, y por el otro, existe un bloqueo que producen los artefactos, programas y redes para evitar el acompañamiento y supervisión de lo que hacen, regulan e intercambian las y los adolescentes en la virtualidad. Un tercer sentido es atribuible a la sensación de perplejidad, de bloqueo que sienten muchos padres frente al uso de pantallas de sus hijos.

¿QUÉ SIGNIFICA MORIR EN 2025?

Nos vamos a detener en algo que nos ha llamado la atención: en el último tiempo escuchamos lo que parecen ser nuevas formas de representar la muerte en el imaginario adolescente.

Estamos en un momento en el que las tecnologías, de la mano de muchos otros aspectos de la vida actual, colaboran con la disolución de un tiempo que dividía las aguas en sol y luna. La expresión 24/7 se generaliza para hablar de diversas actividades de la vida cotidiana: juegos, trabajo, intercambios virtuales, entretenimientos, consumos y otros. La televisión se puede prender en cualquier momento, podemos comprarnos lo que deseemos las 24 horas del día sin movernos de casa y la máxima e increíble vivencia que tenemos es que nos comunicamos de día con alguien que se encuentra muy lejos y habita la noche. Día y noche se juntan, se diluyen en su diferencia, y en ese encuentro algo produce la ecuación de considerar posible que el día y su realidad no constituyan la presencia más importante para dar veracidad a lo que acontece en nuestras vidas y en nuestra comunidad. Es como si algo de nuestra lógica y organización consciente se viniera modificando. En esa virtualidad, ¿estamos despiertos, soñando, a mitad de camino entre el sueño y la vigilia? ¿Se trata de un nuevo estado del ser que condiciona la producción de nuestra subjetividad y los órdenes que determinan qué es verdadero y qué es falso? ¿Cuál es la realidad? ¿La virtual? ¿La concreta en la que nos encontramos de modo presencial? Admitamos que algo de la lógica y organización consciente en el sujeto se viene modificando, el nivel de conciencia de la materialidad de la vida está sufriendo algunos cambios que se anuncian en su radicalidad.

En este esquema, día y noche dejan de resultar una alternancia regida con un corte, una diferencia que se instala y regula la vida psíquica como décadas atrás.

¿Cómo pensar el gran corte, castración de la vida? ¿Cómo pensar la muerte en este escenario 24/7 en el que los juegos virtuales proponen una representación de una vida que no termina ni con la muerte? ¿Qué hay de las propuestas de las IA para que nos "comuniquemos" con nuestros muertos a través de las tecnologías? ¿Qué pasa con la muerte en las pantallas?

Le Breton (2023) plantea que, puntualmente en el caso de los jóvenes asesinos, lo que éstos realizan es una matanza (de sus padres, compañeros de escuela, chicos de otras bandas, por citar los más frecuentes) de un modo que se asemeja a la práctica que realizan cuando están frente a una pantalla de videojuego. En los juegos virtuales los mismos chicos expresan no sentir nada cuando matan por considerarlo un juego (como cuando jugábamos a los pistoleros en la infancia en el juego simbólico), pero estos juegos parecen producir otro tipo de impacto subjetivo en el punto en el que la vida se torna híbrida, en el punto en el que adentro/afuera de la pantalla se van tornando indistintos por momentos. Se diluye en estos juegos el sentimiento de formar parte de un colectivo social, de un conjunto en el que pueda resultar miembro de un grupo. En todo caso se producen alianzas con el objetivo de destruir al enemigo. Son alianzas provisionales y epidérmicas (Sibilia, 2008) ¿Quién es el otro? ¿El que está detrás de la pantalla? ¿Dónde ubicar al semejante? En estos casos





donde mi lugar entre los otros se diluye me pierdo, al mismo tiempo que se borran los límites entre la realidad material y la virtual. ¿Es solo un juego siempre? Evidentemente en ciertas estructuras psíquicas en las que la realidad se desvirtúa, el jugar virtual y la realidad producen juntura.

En la dilución de la ética que acompaña algunos juegos (por ejemplo el juego "mata viejitas" como llaman algunos chicos al GTA³), la responsabilidad no acompaña cierta dimensión del compromiso con el otro valor que tenía la vida humana. Hay una indiferencia respecto del impacto de los propios actos y de sus consecuencias, tanto para el cuidado del otro como para el propio. La vida misma pierde su sentido al solo *clickear* para realizar un acto en la inmediatez. El *railroad planking*, el *car surfing*, el *balconing* y el juego del fular (asfixia) amenazan la propia vida sin que se llegue a tener conciencia de ello. Se juega con el límite entre la vida y la muerte, lo cual habla de una nuda vida, de una vida que no se llega a vivir en el sentido en que Benjamin habla de experiencia vital.

En principio, cabría hipotetizar que las representaciones en los adolescentes respecto a la vida y la muerte se encuentran en proceso de mutación, asemejándose más a las infantiles, en tanto que niños y niñas juegan a morir y resucitar, cuando castración y muerte no han ingresado aun al aparato psíquico como parte del camino de su estructuración en el tercer tiempo de la constitución psíquica.

Escuchamos a niños y adolescentes decir que no cortan el juego porque para poder irse del mismo se tienen que *suicidar*, en algunos juegos para irte te tienes que morir o dejarte matar. Allí chicos y chicas mueren en la virtualidad y pasan a su "vida" material. Muchos juegos tienen imágenes muy cercanas a las imágenes de personas reales, otras se presentan de modo gráfico, más distantes de la realidad. Muchos chicos, cuando les decimos, por ejemplo, que nos da impresión matar a alguien en un juego nos dicen riéndose que se trata de un juego. Pero, ¿hasta qué punto esa diferencia es percibida como tal? ¿Cómo influye el modo de representación de la vida y la muerte que ofrecen las pantallas en la subjetividad de un niño/a, de un adolescente nativo digital?

Una paciente adolescente relata un sueño y en el momento de morir, contrariamente a lo que expresa Freud en la *Interpretación de los sueños*, ella no se despierta. – ¿Cómo hiciste? ¿Cómo es que no te despertaste? Le pregunto. Su respuesta es que ella no se despierta nunca cuando sueña que se muere, que simplemente pasa de pantalla, es decir, pasa a estar viva en otro escenario. El fin no llega nunca. La vida parece haberse vuelto infinita.

Avanzamos en un mundo en el que adquirimos el don de la ubicuidad, en el que impera la omnipotencia, el tiempo infinito, los datos en una *big data* sin límites las 24 horas del día todos los días. La vida humana se va conformando en una vida de superficie que evita la complejidad y la interioridad (Benansayag; Penisi, 2023; Michelson, 2022; Sibilia, 2008). No hablamos ya de personalidades introdirigidas sino de un yo epidérmico y dúctil, que se exhibe en su superficie (Sibilia, 2008). En este escenario, chicos y chicas desde muy pequeños diseñan sus avatares (personajes) que los representan en diversas versiones que van mutando en su yo epidérmico, en el que el ser humano se va modelizando al modo de una existencia que puede tener más que ver con un dato algorítmico que con una representación en la realidad material. Cabe hipotetizar que puede ir jugándose una indiferenciación en el sujeto que produce su apariencia, su diseño, su imagen sin cuerpo. La piel es lo que menos espacio va teniendo, menos se va sintiendo en la medida en que el cuerpo va

³ GTA: Grand Theft Auto. Es un videojuego con diversas versiones en la que se representa un mundo abierto en el que el jugador a través de su personaje puede moverse en un ambiente urbano y realizar distintas actividades tales como conducir vehículos, comprar su ropa, autos, casas al mismo tiempo que puede soba, luchar y realizar una serie de misiones que le propone el juego que son puestas todas al mismo nivel, naturalizando de algún modo este último tipo de acciones o conductas.



cediendo espacio a estas apariciones en las pantallas. Padres, docentes y muchos chicos y chicas me comentan que sus hijos y alumnos están muchos días 7, 8 y hasta 12 horas en las pantallas: jugando, mirando. En el mejor de los casos están comunicándose con pares, haciendo lazos en la virtualidad. En este contexto, todo principio de finitud aparece como oscurantista (Benansayag; Penisi, 2023). Todo apunta contra la finitud. Lo que tiene valor es lo infinito, la ubicuidad y la alegría de una imagen epidérmica. No hay lugar para el duelo, la castración y mucho menos la muerte. En nuestro país al menos, luego de la pandemia se han ido acortando o anulando los velorios, se hace desaparecer el cuerpo en su materialidad, se realizan cremaciones, dejan de aparecer los rituales y la reunión de los seres queridos de modo presencial para pasar a obituarios y despedidas en el Facebook, Instagram y otros espacios online.

Cito a Di Palma:

La sensibilidad que produce habitar un espacio abstracto numérico digital no tiene registro de la muerte, del dolor, ni de la finitud, más relacionadas con el estar siendo del cuerpo orgánico. Por otro lado, cualquier vulnerabilidad o fragilidad se suple con la compra de más vida o energía a través de tarjetas de crédito (Di Palma, s.d.).

En la misma línea, una nueva función de la IA (Inteligencia Artificial) habilita a *hablar con los muertos*, manteniendo la ilusión de que morimos y *revivimos* como en los juegos virtuales. Se trata de un revivir en la pantalla que -podemos hipotetizar- podría hacerle sentir a un adolescente que el suicidio tal vez no signifique una muerte definitiva. Dejo planteada la inquietud.

Por último, ubicamos los suicidios que se presentan como producto de los juegos por apuestas y las deudas impagables que genera el préstamo y el *apriete* por parte de los prestamistas a preadolescentes y adolescentes. Aclaremos que tenemos aquí dos posiciones mafiosas y perversas: por un lado, las aplicaciones permiten que con gran facilidad los chicos y las chicas puedan mentir sus edades modificando su fecha de nacimiento para hacerse pasar por adultos. Se está cambiando allí el propio nacimiento, un dato que nos representa. Por el otro, los prestamistas y los llamados *cajeros* ofrecen dinero insistentemente cuando ven que chicos y chicas van perdiendo sin importarles la edad de los mismos. A eso se suma el encierro en el que los dejan, amenazándolos con quitarle la vida de sus familiares para que realicen el pago de la deuda.

Este tipo de suicidios se encuentran vinculados con lo que Fernando Ulloa (2005) llama las *encerronas trágicas*. Donde la crueldad se juega al extremo y entre víctima y victimario no existe la posibilidad de contar con lo que él llama un tercero de apelación. Es el momento en el que la encerrona es total: los chicos no tienen cómo pagar su deuda de juego ni saben qué hacer en la vida presencial frente a estas amenazas que viven a edades muy tempranas. Al mismo tiempo, no hay o no se animan a acudir a referentes adultos a pedir ayuda. Allí se produce una especie de captura de ese adolescente, con las vulnerabilidades propias de su período vital. Todo esto puede llevárselo a un lugar de víctima tan fuerte frente a un victimario ubicuo e inalcanzable que se llegue a lo que tenemos en algunos contados casos: el intento de suicidio como único modo de *salida*. Los padres, los docentes y cualquier adulto que pueda ubicarse como referente tienen frente a ésta problemática la responsabilidad de ubicarse como tercero de apelación, pero no debemos olvidar que hay una serie de dispositivos situados en los círculos concéntricos logísticos, políticos, desde ya incluyendo a los beneficiarios de las políticas que se pretenden instaurar para la ganancia del mercado que tienen un peso y una serie de recursos que imponen desde el escenario algorítmico que resulta muy





difícil de vencer. En este sentido, el bloqueo del que hablábamos al inicio se instaura aumentando la distancia entre adultos y adolescentes.

CONSIDERACIONES FINALES

Aunque no puede ser encadenado de forma directa, nos informan quienes sostienen sus prácticas en el territorio y/o realizan estudios epidemiológicos que, en los últimos meses, algunos de los casos que figuran como suicidios adolescentes esconden en realidad situaciones en las que los mismos (varones en su mayoría) entran en deudas económicas con grandes o pequeños grupos mafiosos y al no poder cumplir con ellas son arrastrados al suicidio. Decimos *son arrastrados* porque muchos de ellos se ven rápidamente envueltos en coyunturas que llamaremos *encerronas trágicas* (Ulloa, 2005) en las que no encuentran otra vía de escape a la situación que el suicidio.

REFERENCIAS

- BENASAYAG, Miguel. PENISI, Ariel. **La inteligencia artificial no piensa: el cerebro tampoco.** Buenos Aires, Prometeo, 2023.
- DI PALMA, Carolina. (s/d). La pantalla no es un juego. Disponível em: <https://www.revistakine.com.ar/la-pantalla-no-es-un-juego/> Acesso em: 04/11/2025.
- FONDO DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA INFANCIA **El suicidio en la adolescencia.** Situación en la Argentina. Buenos Aires: UNICEF, 2019.
- Le BRETON, David. **Ritos de virilidad en la adolescencia.** Buenos Aires: Prometeo, 2023.
- MICHELSON, Constanza. **Hacer la noche.** Buenos Aires: Paidós, 2022.
- SIBILIA, Paula. **La intimidad como espectáculo.** Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2008.
- ULLOA, Fernando. Sociedad y crueldad [Ponencia]. **Seminario internacional La escuela media hoy.** Desafíos, debates, perspectivas. (5-8 de abril de 2005). Panel: Brecha social, diversidad cultural y escuela. Huerta Grande, 2005.

